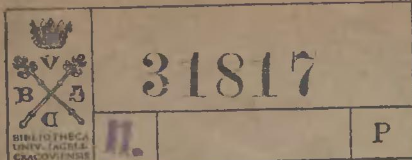




Edmund Cenar.

GRY PIŁKĄ

Z RYCINAMI

ODBITKA Z „RODZINY I SZKOŁY“

Cena 1 korona.

LWÓW
NAKŁADEM AUTORA
Z drukarni i litografii Pillera i Spółki.
1896.

Edmund Cenar.



GRY PIŁKĄ

Z RYCINAMI

ODBITKA Z „RODZINY I SZKOŁY“



Cena 1 korona.



LWÓW
NAKŁADEM AUTORA
Z drukarni i litografii Pillera i Spółki.
1896.


BIBLIOTHECA
UNIV.
KRAKOVIENSIS

W SPRAWIE ZABAW SZKOLNYCH.

Za inicyatywą władz szkolnych rozbudził się w kraju naszym w obecnej dobie żywy ruch w kierunku podniesienia wychowania fizycznego młodzieży szkół średnich — a to dzięki wprowadzeniu popołudniowych gier gimnastycznych.

Organizowanie gier, które całkiem słusznie przypadło w udziale szkole, weszło jeszcze z ubiegłym rokiem szkolnym w życie.

Doświadczenia jednoroczne, acz krótkie, daje przecież możność zastanowienia się nad kierunkiem, jaki tym zabawom nadaćby należało, jak niemniej naszkicowania bodaj ogólnego planu postępowania, któryby dawał rękojmię — że cel, jaki sobie szkoła wytknęła, dopiętym będzie.

Jakiż to cel osiągnąć mamy zabawami szkolnemi?

Oto cel dwojaki. Pierwszym, to wzmożenie zdrowia, spotęgowanie sił fizycznych i wyrobienie statecznego charakteru; drugim, to rozbudzenie i utrwalenie w młodzieży zamiłowania do pożytecznej i szlachetnej rozrywki, a to do tego stopnia, iżby jeszcze po rozstaniu się z książką szkolną, wtedy — gdy w społeczeństwie zajmie już pewne stanowiska, ochota do zabawy fizycznej ani osłabła, ani zanikła, ale stała się bodźcem rozpowszechnienia gier w najszersze warstwy społeczeństwa, któremu zarówno, jak młodzieży, fizycznego ruchu i świeżego powietrza — do pełnego zdrowia — potrzeba.

Wyrobienie więc w młodzieży, szczególnie starszej, zamiłowania do gier, oto pierwszy i najważniejszy moment dobrej organizacyi; kto bowiem w młodzieńcu zdoła rozbudzić trwałą ochotę do zabawy, ten dopiął już celu.

Wiemy z doświadczenia codziennego, że chłopak, jeśli tylko zdrowym się czuje, lubi ruch fizyczny. Naturalny ten popęd wynika z nadmiaru energii, zbierającej się w młodym organizmie, która w ruchu fizycznym szuka sobie ujścia. Jeżeli wskutek nagromadzenia się energii nastąpi forsowny i szybki ruch fizyczny — energia szybko się wyczerpuje, poczem następuje upadek sił, a w następstwie znużenie, objawiające się brakiem ochoty do ruchu. Wskazówka w tem najlepsza, jakich dobierać gier, jeśli pobyt na

świeżem powietrzu i zabawa potrwać mają dłużej. Jeżeli szybkiemu wyładowaniu się energii przeciwstawiać będziemy gry o ruchu łagodnym, a trwałym — co ze stanowiska hygieny jest rzeczą nader ważną — podtrzymamy temsamem ochotę na czas dłuższy, gra nie „znudzi się".

Ochota jednak, wynikająca z naturalnych potrzeb organizmu, nie jest jeszcze zamiłowaniem do zabawy. Przymiot ten zależy w pierwszym rzędzie od pierwiastków, rozbudzających interes w grze, następnie od wprawy w grze, od towarzystwa, samodzielności, przyzwyczajenia się do gry i przykładu drugich.

Najważniejszym i decydującym warunkiem, jest wartość samej gry i od wartości tej zależy zamiłowanie.

Wartość gry stanowią pierwiastki budzące interes do gry. Jako atrakcyą gry uważać należy wszelkie zawody o lepsze — czy to przez pokonanie przeciwnika siłą fizyczną i odwagą, jak to ma miejsce w grach zwanych pospolicie „wojnami", czy to przez zwycięstwo szybkością w biegu j. n. p. w różnych grach zwanych „łapankami", czy to przez prześciganie się w zręczności n. p. w chwytaniu piłki z lotu i t. p., czy też w końcu przez zjednanie zwycięstwa pomysłowością.

Praktyka wykazuje, że tylko te gry mają u młodzieży starszej i dorosłych powodzenie trwałe, które wymagają pewnej wprawy i wćwiczenia się. Gry łatwe nie budzą u nich trwałego interesu, są im za dziecinne.

Ztąd wniosek prosty, że w zastosowaniu gier tylko te należy jako gry stałe wprowadzać, które dla pewnego wieku budzą interes, inne zaś traktować winno się przygodnie.

Zanim poznałem istotę gier angielskich, i wszystkie reguły „Krikietu i Footballu" mniemałem, że różnorodność gier, pewna, od czasu do czasu, zmiana gier jest dla młodzieży pożądaną i konieczną. Dziś, gdym się naocznie przekonał, że wszelka zabawa młodzieży angielskiej polega prawie wyłącznie na dwóch grach: krikiecie w lecie i footballu, w jesieni i zimie, gdy poznałem, jak właśnie to poprzestawanie na dwóch grach dodatnio wpływa na zamiłowanie do gier, wyrobienie samodzielności i statecznego charakteru u młodzieży — twierdzę, że j e d n a d o b r a g r a zastąpi tuziny gier mdłych; że mnogość gier, przerzucanie się z jednej w drugą, zaprzątanie się grami, nie mającemi warunków przykuwających, wpływa na młodzież ujemnie, przynosi szkodę, bo — nie wyrabiając wytrwałości, ani dając czasu do rozmiłowania się w grze, czyni młodzież lekką, żądną ciągłych nowości i zmian, nie kształci samodzielności jednem słowem, nie urabia charakteru.

Zasada pedagogiczna m a ł o a d o b r z e, wszechwładną jest wszędzie, nawet w zabawie i tej zasady powinniśmy przestrzegać ściśle — tak — jak jej przestrzegają Anglicy — inaczej nie osiągniemy nigdy wytkniętego celu. Zdanie, jakoby jedna gra przez czas dłuższy grana, mogła znudzić,

zniechęcić, można odnieść tylko do tych gier, które wcale nie budzą zainteresowania lub budzą je tylko na czas krótki, czyli do tych, które są bez większej wartości.

Gra dobra przykuwa raz na zawsze, a choćby codziennie grana, nie znudzi. Temi powodując się zasadami, powinniśmy starannie unikać wyuczania wielu gier, choćby kosztem chwilowego zadowolenia uczniów, a natomiast starać się usilnie przyzwyczaić młodzież do poprzestawania na dwóch lub trzech grach (jedna na dni ciepłe, druga na dni chłodne) — które dobrze wćwiczone doprowadzą ją do samodzielności i zamiłowania w grach.

Jako pierwszy przeto warunek dobrego i świadomego kierunku w zabawach jest wybór gry. Tu uwzględnić musimy przedewszystkiem to, co nasze, a więc gry swojskie, już to dla tradycyi, już to z uwagi na pewne wżycie się gier.

N a s z a p i ł k a [1]) ma przeto pierwszeństwo przed grami cudzemi, a to nietylko z powodów zaznaczonych wyżej, ale i dla jej prawdziwych zalet.

Piłka polska jest pochodzenia włoskiego. Sprowadzili ją do nas zakonnicy w III. epoce (1564—1740) rozwoju szkół polskich. Była ona przez długie wieki najulubieńszą grą studencką, a nawet dorosłych. „Piłka też zdrowie mnoży, chyżość ciała czyni, ludzi czyni do obrotu sposobne, sił dodaje, umacnia nogi, ręce twierdzi i snażność członków czyni. Pełności ciała zmniejsza. Wielkości gęste rozrzedza, której (piłki) ci najwięcej mają używać, którzy na kamień stękają i bolom jego są podlegli“ [2]).

„Ustawy dla stanu akademickiego i na szkoły w krajach Rzeczypospolitej“ — opracowane przez Komisyę edukacyjną w r. 1793. zalecają piłkę, jako „takowe ćwiczenia, które dają moc, szykowność, zręczność, szybkość ciała, męstwo i odwagę“ [3]).

W założonem r. 1805 gimnazyum krzemienieckiem: „odbywała młodzież rekreacye bądź na obszernych placach i łąkach obok ogrodu botanicznego, bądź pośród pięknej galeryi gimnazyalnej zbudowanej z ciosowego kamienia, wznoszącej się nad rynkiem obok kościoła. Tu też młodzież z klas niższych wygodnie w czasie przerw g r ą w p i ł k ę zabawiać się mogła. Czacki bardzo często przychodził do grających malców i chętnie brał udział w zabawie a nieraz tak się starzec uszamotał, że usiadłszy na kamiennej ławce długo odpoczywać musiał. Trzeba było widzieć tego męża, pełnego nauki, mającego tak poważną i łagodną postać, o rysach szlachetnych, twarzy bladej, nosie orlim i oczach trochę przymrużonych, z powodu krótkiego wzroku,

---

[1]) Grywana przez młodzież naszą „Pliszka“ (kiczka) nie jest stosowna dla młodzieży starszej, a nawet w ogóle dość niebezpieczna, i z tego powodu byłoby rzeczą wskazaną „kiczkę drewnianą“ zastąpić „kiczką kauczukową“.

[2]) P e t r y c y: Polityka Arystotelesa.

[3]) Ł u k a s z e w i c z: Historya szkół.

gdy otoczony malcami grał z nimi na galeryi w piłkę, w „kaszkę“ lub „ściankę“, jak dla krótkiego wzroku nie prędko mógł piłkę złapać, ani dobrze w „łapę palnąć“ i jak prosił, aby bynajmniej go nie oszczędzano. Każda partya chciała go mieć między sobą, porywano go, chwytano za poły długiego, tabaczkowego surduta, całowano po rękach, żeby się do ich partyi przyłączył, aż póki zmęczony nie potrafił się wymknąć pokryjomo“.

„Każdy malec musiał mieć piłkę, która czy w klasie, czy w kościele wiecznie mieszkała w jego kieszeni“.

„Młodsi profesorowie i dozorcy grali z dziećmi w kaszę, palanta, ze starszymi podrzucali balon i biegali do mety *)“.

Jeszcze do niedawna nie znano u nas prawie drugiej gry tak poważnej a miłej, jak piłkę — niestety dziś patrzy młodzież na nią, jak na rzecz obcą, nie rozumie — co to znaczy „dać“ lub „złapać kampę“. Gdy obecnie wprowadzaniem gier do szkół średnich, jako przedmiotu nadobowiązkowego, stworzono sposobność dowolnego stosowania zabaw, powinno być obowiązkiem szkoły wskrzesić piłkę naszą, dając jej naczelne miejsce w zabawach.

Z pomiędzy wielkiego mnóstwa gier cudzych na pierwszem miejscu stawiamy gry angielskie: „Krikiet“ i „Football“, następnie: „Pięstówkę“, „Piłkę belgijską“ i „Piłkę procną“, niemiecką,

Nie jestem zwolennikiem bezwzględnego naśladowania obcych, ale też nie stoję również na gruncie bezwzględnego wzdrygania się przed wszystkiem, co nie nasze.

Krikiet jest grą doborową; gier swojskich, takich, któreby dla młodzieży starszej się nadawały — nie posiadamy, a przynajmniej ich ani w życiu, ani w dziełach tak specyalnych jak: Zabawy i gry, Łukasza Gołębiowskiego nie znajdujemy; dlaczego więc nie przyswoić sobie gry dobrej, mającej wszelkie warunki i zalety, aby z czasem stać się mogła grą tak powszechną i ulubioną u nas, jak nią jest w Anglii.

Możność samodzielnego grywania przy najrozmaitszym składzie graczów od 4 do 22, zachęca młodzież do częstej gry — a to z uwagi, iż zabawy, urządzane pod dozorem szkoły, nie są wystarczającemi, jest nader ważnym momentem dla naszych celów.

Niemniej wybornemi grami są: „Football association i rugby“, które, wymagając wiele forsy, odpowiednie są na porę chłodniejszą, zaś „Pięstówka“, „Piłka belgijska“ i „Piłka procna“ na porę cieplejszą, jako gry lżejsze.

Nie odmawiam grom innym wartości, jednak mam przekonanie, że. gdybyśmy poprzestali na tej liczbie gier, którą podałem, wprowadzilibyśmy pewną ogólną jednostajność, a co najważniejsza przez częste grywanie tych

---

*) Dr. F. Majchrowicz: Tadeusz Czacki i jego poglądy na sprawy wychowania publicznego. Lwów 1894 str. 82, 83 i 84.

samych gier, nabrałaby młodzież do nich trwałego zamiłowania i samodzielności.

Dziwimy się, że młodzież angielska wcześnie nabiera samodzielności, że obyczaje jej cechują się powagą i statkiem — przypisujemy to różnym a różnym okolicznościom, nigdy jednak nie przypuszczamy, że powodem tego w znacznej mierze, są ich gry, które w wychowaniu szkolnem pierwsze zajmują miejsce i do takiego dochodzą znaczenia, iż przy ubieganiu się o posadę profesora rozstrzyga większa lub mniejsza wprawa w „Krikiecie“ i „Footballu“.

Fizyczne wykształcenie i wyrobienie charakteru są głównym ideałem szkoły angielskiej; nabywanie wiedzy stoi tu na drugim planie. Hughes, Anglik, tak mówi o szkołach swojego kraju: „Cel szkół naszych nie leży w tem, aby chłopca napoić łaciną i greczyzną, ale w tem, aby go wychować na dobrego Anglika i obywatela. To też większa część pracy nad tem wychowaniem odbywa się za murami szkoły“. Wiese zaś tak mówi: „Cała pedagogika angielska spoczywa w należytem pokierowaniu „poczuciem godności własnej“. Dorośli okazują tu pewien rodzaj szacunku dla młodzieży; młodzież odznacza się szlachetną postawą i wejrzeniem. Anglik ma przekonanie, że zbytnie krępowanie młodzieży rygorem szkolnym nie wpływa na nią dodatnio. Wychowanie, a w szczególności wyrobienie charakteru, ważniejszem jest od posiadania nauki, bo iluż to rzeczy dobrych w świecie nie zdołano dokonać z braku charakteru, ile z tej przyczyny zmarniało talentów, ile to przepadło marnie sposobności do czynu, że w chwili stanowczej zabrakło odwagi, decyzyi lub otwartości. Z tej przyczyny w książkach dla młodzieży unika się tu starannie zachęcania do naśladowania mólów książkowych a za to rozprawia się szeroko o okiełznaniu afektów, prostoduszności, o sile woli, nieustraszoności, cierpliwości i wytrwałości, choćby dla najdrobniejszych sukcesów“. Wobec takiego kierunku w wychowaniu zrozumiemy łatwo, dlaczego każdy Anglik uprawia „Krikiet“ i „Football“, dlaczego się z nim nie rozstaje nawet wtedy, gdy wyjeżdża do kolonii lub kąpiel, bo widzi w nim środek najlepszy do hartowania swego ciała i charakteru.

Wiadomo, że święcenie niedzieli jest w Anglii tak ściśle i surowo przestrzegane, iż nawet oddawanie się grom fizycznym jest wzbronione — sobotnie więc poobiedzia stały się czasem ogólnych zabaw. W dnie te roją się boiska od „krikiecistów“ małych i dorosłych, a tysiączna publiczność śledzi z zapałem wynik gry, nieraz aż do grubego zmierzchu.

Młodzież grywa codziennie samodzielnie poza godzinami szkolnemi. Szczególnie pełno jej na boiskach Regentsparku. Nikt ich tu nie dozoruje, a jednak wzorowy panuje porządek i ład, nigdy prawie nie powstanie kłótnia. Zdarza się czasami, że piłki, które setkami prują powietrze, dostają się w niewłaściwe ręce i dochodzenie własne nie wystarcza, wtedy partye udają się na sprawę do obecnego zawsze dozorcy boiska, który z angielskim spo-

koiem wnet, ku zadowoleniu wszystkich wyrok swój ogłosi — a partye wracają do przerwanej gry. Koleżeńska uprzejmość, poważne traktowanie zabawy, zgodliwość, sumienność w dotrzymywaniu przepisów gier i t. d. wprawiają widza w zdumienie.

Rząd ze swej strony nie szczędzi wydatków, aby dać ludności sposobność do gier. W samym tylko Londynie obliczają liczbę boisk na 8.000. Każda murawa parków przeznaczona jest do tego celu. To też ludność, korzystając z każdej nadarzającej się sposobności do gry — czuje się szczęśliwą, bo posiada zdrowie i siłę.

Niechże i naszym dążeniem będzie: przez zabawy szkolne rozbudzić zamiłowanie do gier we wszystkich warstwach społeczeństwa, a wtedy podobnie jak Anglicy — będziemy zdrowi i silni nie tylko ciałem, ale i duchem; w takich warunkach każdą myśl zamienić w czyn należy do zadań łatwych.



GRY DLA MŁODZIEŻY I DOROSŁYCH.

Palant.

Przybory do gry dla starszych i wyćwiczonych: piłka gumielastyczna, 5—7 *cm.* w średnicy, palestra sosnowa, okrągła, długości 80 *cm.* średnica jednego końca 4—5 *cm.*, drugiego, przeznaczonego do ujęcia ręką, 3·5—4 *cm.*; dla małych: piłka krajkowa (6—7 *cm.* w średnicy) i palestra płaska kształtu kijanki, krótkiego wiosła lub tamburino. Ponadto, kilka chorągiewek do wtykania w ziemię.

Liczba grających: 6 do 16 i więcej.

Boisko: równa, krótko skoszona murawa, 50—100 kroków długa, odpowiednio szeroka. W środku boiska, Fig. 1., oznacza się chorągiewką „metę środkową“ (a). Linia przez punkt przechodząca, rozgranicza pole, na część górną „metę“ i część dolną „świnię“; na obu granicach zewnętrznych zatyka się chorągiewki (b, c). Na lewo od punktu (b), w pewnym oddaleniu, oznacza się chorągiewkami (+) miejsca dla graczów, mających się wykupiać.

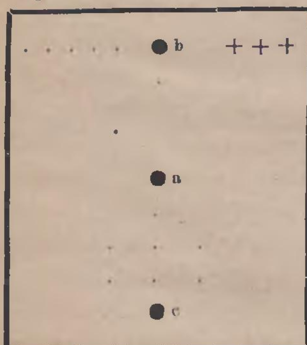


Fig. 1.

Przebieg gry jest następujący. Naprzód wybierają uczestnicy z pomiędzy siebie dwie „matki“ [1]), jako dowódców dwóch partyi, ci zaś przez losowanie monetą lub wyciąganiem supełków, dobierają sobie partyę, dzieląc się pozostałymi po równi. Jeszcze raz los rozstrzyga, która partya zająć ma „metę“, a która „paść świnie“. Teraz postanawiają partye, ile „kamp“ schwytanych stanowi wygraną, ile „kozłów“ i „śluzów“[2]) starczy za „kampę“, poczem zajmują swoje pola. Partya dolna rozstawia się tak, iżby jak największą zajęła przestrzeń, partya górna ustępuje na prawo od znaku (b), tylko gracz najsłabszy występuje naprzód przed (b) do „bicia“ — inny zaś wprawny

[1]) W niektórych miejscowościach nazywają naczelników partyi „metrami“, a stąd grę całą: „grą w metra“.

[2]) Także zwany „szczurem“.

w chwytaniu piłki w locie, staje między „metą środkową“ a bijącym, w celu łapania „oczek“ t. j. „kamp“ nie przechodzących po za „metę środkową“. Na rozkaz „matki“ górnej rozpoczyna się gra. Wyznaczony do bicia podrzuca lewą ręką piłkę i podbija ją palestrą, którą trzyma w prawej ręce. Jeżeli piłkę trafił z podspodu, natenczas poszła wysoko w górę czyli „dał kampę“ — taką kampę starają się uchwycić stojący na dole, tymczasem bijący, rzuciwszy palestrę, biegnie szybko do „mety środkowej“; tu musi tak długo zaczekać, aż piłka znajdzie się w rękach jednego z „dolnych“, poczem również szybko wraca do swoich, bo piłka, podawana z rąk do rąk, dostaje się w końcu w ręce gracza, będącego najbliżej mety (a), który piłką stara się w niego ugodzić. Jeżeli rzut był celny, zmieniają partye miejsca, jeżeli zaś piłka nie dotknęła uciekającego, uważa się go za „wykupionego“, a gra toczy się dalej. Gdy bijący uderzy w piłkę poziomo, wtedy powstaje albo „bąk“, którego się nie „łapie“, bo „bardzo piecze“, chociaż złapany liczy za „kampę“, albo piłka przechodzi w „kozły“, albo w końcu „śluzuje“. „Kozła“ i „śluz“ trzeba starannie chwytać, bo pewna oznaczona liczba schwytanych „kozłów“ i „śluzów“ znaczą tyle, co jedna „kampa“. Jeżeli bijący podbił piłkę za nadto z dołu lub za słabo, powstaje „oczko“, które, gdy bijący sam schwyta lub który z partyi swojej, uprawnia do jednego uderzenia nad liczbę wyznaczoną. Skoro pierwszy wybił swoją liczbę, następuje w jego miejsce drugi, który również bije tyle razy, ile pierwszy, a przy większej „kampie“ wykupia się. Jeśli się zdarzy, że nie dał przy swojem biciu żadnej „kampy“ lub tak słabą, iż bez niebezpieczeństwa utracenia stanowiska partyi nie mógł się „wykupić“, ustawia się na miejscu przeznaczonem dla mających się wykupić, skąd przy pierwszej większej „kampie“, danej przez swojego następcę, biegnie do wykupu. Czasem zdarza się, że kilku po kolei, źle bijąc, nie dadzą „kampy“ — wtedy wszyscy muszą w oznaczonem miejscu oczekiwać chwili „wykupna“, a gdy ta się nadarzy, gromadą wybiegają. Na samym ostatku bije „matka“. Liczba uderzeń „matki“ jest zwyczajnie dwa razy większą, niż innych. Gdy „matka“ skończy, powinni być wszyscy wykupieni wraz z „matką“, inaczej gra przegrana i miejsca muszą być zmienione.

Jeżeli zaś wszystko poszło gładko, partye pozostają na swoich stanowiskach.

Partye zmieniają miejsca:

1. Gdy w ciągu jednej tury bicia, nikt (nawet „matka“) nie da „kampy“, lub nie wszyscy się wykupili.

2. Gdy „wykupującego się“ ugodzi piłka.

3. Gdy „wykupujący się“ pobiegł do mety z palestrą w ręce.

4. Gdy partya dolna schwyta przepisaną (3—5) liczbę „kamp“ lub w ich miejsce odpowiednią liczbę „kozłów“ i „śluzów“ (zwyczajnie liczy się 5 „kozłów“ lub 10 „śluzów“ za jedną kampę).

Uwaga. 1. Zamiast wybierania „matek“ przez głosowanie używa się często sposobu zwanego „wybijaniem się“ t. zn., że wszyscy uczestnicy gry po kolei biją w piłkę jeden raz, dwaj — którzy największą dali „kampę“ są „matkami“.

2. Gdy komu piłka, kiedy łapie kampę, wyskoczy z rąk, wtedy powiada się, że „kampę spluł“.

3. Palanta grać można także z opuszczeniem „wykupiania się“, jednak wtedy nie budzi już tyle interesu.

Polski ronders.

Przybory do gry: piłka, palestra i 8 chorągiewek.

Liczba grających: od 6 do 16 i więcej.

Boisko. Murawa o ile możliwie równa. W punkcie (a) Fig. 2. oznacza się chorągiewką „metę górną“; od tej mety wytycza się koło (rondo) o 8 sekcyach (wliczając w to już metę górną) czyli metach pośrednich (b), (c), (d), (e), (f), (g), (h) — a to w ten sposób, że naprzeciw mety (a), w odległości 15 do 20 kroków, oznacza się metę (e), na linii prostopadłej do poprzedniej, a przechodzącej przez jej środek oznacza się, w równych od niej odstępach, metę (c) i (g) — w pośrodku tych met zatyka się w końcu chorągiewki jako mety (b) (d), (f) (h).

Przebieg gry. Do gry są potrzebne dwie „matki“, te wybrane dobierają sobie losowaniem partye — w końcu losuje się o zajęcie mety i postanawia ile „kamp“, schwytanych, stanowi wygraną.

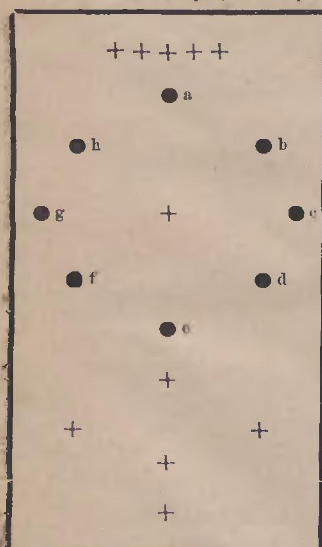


Fig. 2.

Partya, zajmująca metę, cofa się za punkt (a), partya „dolna“ zajmuje miejsce zewnątrz koła (ronda), pozostawiając w kole tylko jednego, którego zadaniem będzie piłkę chwytać w granicach ronda i „tłuc“ nią „wykupujących się“. Każdy z partyi górnej, stanąwszy przed metą (a) podbija piłkę 5 razy, poczem rzuca palestrę na ziemię i rozpoczyna „wykupiać się“ t. zn. biegnie z (a) do (b) stąd do (c) i t. d. w koło, aż wróci do (a) — przyczem na każdej sekcyi dotknąć musi żerdki ręką. Tymczasem partya dolna stara się szybko piłkę uchwycić, podać stojącemu w środku, a ten mierzy nią w „wykupującego się“. Jeżeli go w czasie biegu piłką trafi, partye zmieniają miejsca, jeżeli zaś chybi lub uderzy wtedy, gdy stoi w sekcyi, nic się nie liczy — a „wykupiający się“ może robić dalsze sekcye, lecz musi być ostrożnym,

bo chociaż go środkowy nie ugodził, jednak inni z partyi dolnej jeszcze mogą piłkę poderwać i w niego celować. W chwili gdy piłka znajduje się w rękach partyi górnej, nie wolno „robić sekcyi“ lecz wyczekać przy jednej, aż nadarzy się sposobność do dalszego biegu.

Zdarza się nieraz, że bijący przy piątem razie nie trafił piłkę lub dał tak małą „kampę“, iż schwytał ją środkowy, wtedy nie biega się do sekcyi, lecz wyczekuje przy mecie (a) na lepszą sposobność.

Na sam koniec bije „matka“. Zaraz po pierwszem udałem uderzeniu stara się „matka“ zrobić jak najwięcej sekcyi, a gdy możliwe — nawet wszystkie; skoro jednak okaże się to rzeczą niemożliwą, przystaje przy pewnej sekcyi n. p. przy mecie (c) wtedy partya dolna podaje „matce“ piłkę, sama zaś idzie na drugą stronę koła, naprzeciw mety (c), bo „matka“ zabrawszy z sobą palestrę, bije od mety (c); po udałem uderzeniu robi się dalej sekcye, gdyby ich nie było można skończyć za jednym razem, bije się podobnie jak poprzednio — od którejkolwiek sekcyi; po ukończeniu biegu „matki“ — z którego także inni, jeszcze nie „wykupieni“ korzystać i sekcye robić mogą — następuje w tym samym porządku nowa tura podbijania

Partye zmieniają miejsca:

1. Gdy w ciągu jednej tury bicia nikt, ani nawet „matka“ nie da „kampy“.

2. Gdy „wykupujący się“ dostanie piłką.

3. Gdy „wykupujący się“ zabierze ze sobą palestrę a „matka“ przy „wykupywaniu się“ zapomnie jej na mecie.

4. Gdy „matka“ po 5-krotnem biciu nie „wykupi się“.

5. Gdy partya dolna schwyta umówioną ilość „kamp“.

U w a g a. „Kozły“ i „śluzy“ nie mają tu żadnego znaczenia; „oczka“ i „bączki“ schwytane znaczą tyle co „kampa“.

Dyabołek.

Przybory do gry: piłka, palestra, 2 chorągiewki.

Liczba grających: od 2 do 10 uczestników.

Boisko: jak przy „Palancie“; chorągiewką oznacza się tylko „metę środkową“ (a) i „górną“ (b). Fig. 3.

Przebieg gry. Zanim się rozpocznie prawdziwa gra, przeprowadza się t. z. „wybijanie“.

Wszyscy po kolei podbijają z mety (a) raz piłkę kto najdalszą i najwyższą da „kampę“ — ten pozostaje na mecie (a), inni zaś idą na „dół“. Podbijający musi w ciągu każdych pięciu uderzeń „wykupiać się“. Jeśli przy „wykupianiu się“ ugodzi go piłka, idzie na „świnię“, a w jego miejsce wstępuje ten, który go trafił piłką. Będący na „świni“ starają się

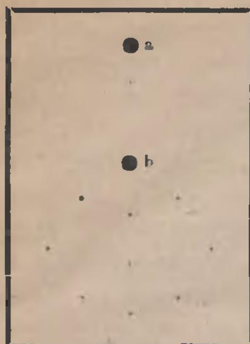


Fig. 3.

piłkę schwytać w łocie. Kto „złapie kampę“, idzie podbijać, podbijający zaś przyłącza się do „dolnych“. Jeżeli podbijający, w ciągu pięciu uderzeń nie dał ani jednej „kampy“ — wraca na „dół“, a miejsce na mecie zajmuje ten, którego ustępujący z mety do tego wyznaczy. Schwytany „bąk“ liczy tyle, co „kampa“ — „kozły“ i „śluzy“ schwytane, nie mają znaczenia.

Z mety ustępuje:

1. Kto 5 razy podbijając nie da „kampy“.
2. Kto podczas „wykupiania się“ dostanie piłką, lub zabierze z sobą palestrę.

Na metę idzie:

1. Kto przy „wybijaniu się“ da największą „kampę“,
2. Kto złapie „kampę“.
3. Kogo ustępujący z mety wyznaczy.

Uwaga. Dyabołka grywa się także z opuszczeniem „wykupiania się“.

Gra o bramę piłką dętą.

Przybory: duża (15—20) *cm.* w średnicy) piłka dęta (piłka używana przy Footballu lub balon), dwie packi (palestra płaska, kształtu siatki wolantowej około 70 *cm.* długa) i 4 chorągiewki do wytyczenia bram (1·5—2 lub 3 *m.* wysokie).

Liczba grających: 6—20 i więcej.

Boisko: W środku równej murawy oznacza się kamieniem punkt (a). Fig. 4. Od tego punktu w jedną i drugą stronę odlicza się po 60 kroków i ustawia naprzeciw siebie dwie bramy (b) i (c) każda z dwóch chorągiewek, wetkniętych w ziemi, w odległości 3 *m.* od siebie, górą złączonych sznurkiem. Przez dolne punkta bramy każdej znaczy się kresę — która stanowi granicę.

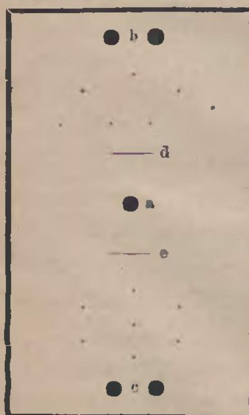


Fig. 4.

Przebieg gry. Wybrawszy sobie dwie „matki“, dzielą się wszyscy na 2 równe partye, omawiają o liczbę punktów, losują o to, która partya ma rozpocząć grę i zajmują potem stanowiska t. j. jedna partya staje przy linii (d), druga przy linii (e). Każda partya bierze z sobą palestrę. Partya, której przypadło rozpocząć grę, wysadza dwóch na linię (d); jeden „zadaje piłkę“ t. zn. rzuca piłkę o ziemię w kierunku pionowym z taką siłą, iżby z kozłowała

do wysokości głowy lub nieco wyżej — drugi, trzymając packę oburącz za rękojeść — podbija piłkę silnie w górę ku bramie przeciwnej. Partya druga usiłuje piłkę schwytać w locie, lub, gdy się to nie uda, przytrzymać piłkę, iżby się jak najmniej zatoczyła ku bramie. Jeżeli się uda ją schwytać w locie, natenczas gracz, który ją złapał, idzie kierunkiem prostopadłym na środkową linię; tu robi na ziemi znak, a wziąwszy mały rozbieg, odlicza od znaku tego trzy wielkie kroki (skokiem). Cała partya posuwa się teraz na to miejsce, gdzie on stoi i stąd bije się ku partyi przeciwnej w ten sam sposób, jak to robiła partya przeciwna. Gdyby piłki nie złapano w locie, lecz przytrzymano na ziemi, wtedy również z miejsca, w którem piłkę przytrzymano, idzie się prostopadle ku linii środkowej, lecz nie odlicza się kroków, jeno bije z miejsca — a partya cała tu się też gromadzi.

Po zmiennem, często dość długo trwającem posuwaniu się partyi tam i napowrót dopnie w końcu jedna takiego stanowiska, iż stąd, przy dobrem uderzeniu, przeleci piłka ponad bramę przeciwników — wtedy wygrano jeden punkt. Pięć lub więcej takich punktów (zależy to od umowy) zdobytych przez jedną partyę, stanowi wygraną.

1. Gracze „biją“ w porządku abecadłowym; każdy daje 5 uderzeń.

2. Kto schwyta piłkę, czy w locie, czy też poderwie ją z ziemi, ten „zadaje“.

3. Jeżeli „zadano“ źle — należy poprawić.

4. Tylko ten, który piłkę z lotu schwycił — może odliczać kroki.

5. „Kampa“, która przeleci przez bramę pod sznur — nie liczy się — a przeciwnicy „biją“ z bramy.

Krikiet.

(Gra angielska).

Najulubieńszą i najpowszedniejszą grą w Anglii jest krikiet. Początek swój wyprowadza krikiet z gry starej, grywanej już w 13 stuleciu, zwanej: „Club Ball“, do której używano podobnie, jak dziś przy krikiecie: kijanki i piłki, a zwycięstwo obliczano ilością „biegów“ i odbić piłki.

Niemieccy pisarze jak Georg w swoich: „Das Spiel und die Spiele der Jugend, 1884“; Hueppe: „Uber die Körperübungen in Schule und Volk. 1895“ i Dr. H. Schnell z Altony w swoich: „Beiträge zur Geschichte der Spiele“ wyprowadzają początek krikietu z gier niemieckich, usiłują bowiem i na tem polu sobie przypisać pierwszeństwo. Hueppe n. p. twierdzi, że gra ta przeszła do Anglii z Niższej Saksonii i Fryzyi — a Dr. H. Schnell widzi nawet początek krikietu w grze zwanej „Sautreiben“, znanej u nas od dawna pod nazwą „Świnki“ i „Czoromaju“.

Nazwa „krikiet“ datuje się od roku 1550. Stworzył ją pewien urzędnik królowej Elżbiety, oznaczając nią grę — grywaną w swojej młodości. Wiadomość o pierwszym „matchu“ krikietowym pochodzi z r. 1736, naj-

starszy rekord zaś z r. 1746. który się odbył z okazyi zawodów między Kent a Anglią. Najstarsze przepisy gry datują się z r. 1774. Od tego czasu zaczyna się krikiet szybko rozpowszechniać, a potężnieje rozwój ten od chwili założenia w r. 1787 najsławniejszego dziś „Clubu krikietowego Mary lebone“.

Tak gra, jak i przybory do niej używane, ulegały z biegiem czasu różnym przemianom, zanim przybrały formę obecną.

Pierwotną bramkę jedno-tyczkową, przemieniono z czasem w 2 tyczkową. Kijanki (palestry wiosłowe), mające w czasach pierwszych kształt klepki, dopiero z czasem otrzymały formę dzisiejszą. Atakowanie bramy wykonywano dawniej łagodnie, rzutem dolnym, jak przy grze w kręgli, dziś atakuje się (rzuca piłką) bramę silnie (od r. 1823—27) rzutem górnym, t. zn., wznosząc ramię wyprężone w łokciu zamachem wstecz aż do pionu, rzuca się stąd piłkę. Zamiast dzisiejszych polstrowanych ochraniaczy (nagolenników) używano dwóch deszczułek, a zamiast wysokich cylindrów i długich anglesów weszły w modę trykotowe koszule i dżokiejskie czapeczki. Pasya, z jaką się oddawano i oddają grom, podzieliła społeczeństwo angielskie na grających z amatorstwa, gentlemanów i profesyonistów t. j. zawodowców, którzy żyją wyłącznie z gry, a w szczególności z otrzymanych nagród przy zawodach.

Chociaż Anglik czyni pod tym względem w życiu towarzyskiem wielką różnicę, jednak zawody między amatorami a profesyonistami nie należą do rzadkości.

Obecnie istnieją w Anglii trzy najwyższe instancye dla spraw gier sportowych: „Komitet Association i Com. Rugby Union“ dla footballu — dla krikietu zaś „Club Marylebon“.

Marylebońskі klub liczy 3.000 członków z najwyższych sfer Anglii i posiada olbrzymie boisko, wartości 300.000 złr.

Na boisku tem odbywają się corocznie największe zawody w grze krikietowej między Anglią i koloniami azyatyckiemi, afrykańskiemi, australskiemi i amerykańskiemi, jak również między wszystkiemi hrabstwami.

Co roku wyjeżdżają z Anglii doborowe siły do Afryki, Australii i Ameryki, ażeby w zawodach krikietowych wywalczać dla kraju macierzystego palmę pierwszeństwa.

Krikiet i football tak są tu rozpowszechnione, że nie masz osady, w którejby nie istniał klub krikietowy i footballowy.

Krikieta grywa się od początku maja do końca września, football przed i po tych terminach.

Boisko do gry. Krikiet nie wymaga osobliwszego terenu, grać go można wszędzie, gdzie tylko twarda ziemia i nieco obszerniejsze miejsce. Dopiero, gdy chodzi o zawody, wtedy musi być boisko zupełnie równe,

(murawa strzyżona) na przestrzeni prostokąta 60 *m*. szer. 80 *m*. dł. i odgraniczone od publiczności baryerą.

Przybory do gry stanowią: dwie kijanki, dwie bramki i piłka twarda; nadto potrzebne są przy większych grach i zawodach rękawice i nagolenniki dla obrońców bramy i dla pierwszych strażników.

Kijanka składa się z 2 części: z 10 *m*. szerokiego brzuśca i cieńkiej rękojeści, owiniętej gęsto sznurkiem. Do sporządzenia kijanki używa się drzewa wierzbowego, a dla nadania jej elastyczności, obrabia się rękojeść z osobnego kawałka drzewa i wpuszcza klinowato w brzusiec. Lepsze kijanki mają rękojeść trzcinową lub wewnątrz sprężynę.

Bramka składa się z 3 tyczek i dwóch poprzeczek; długość tyczek wynosi 60 *cm*., u dołu są one ostro zakończone do wbijania w ziemię; u góry mają żłobek, w którem mieszczą się poprzeczki t. j. małe wałeczki.

Piłka powinna mieć $23^1/_2$ *cm*. w średnicy, a ważyć 156 — 163 *g*., powinna być twarda, a jednak elastyczna. Ziarno piłki stanowi prasowany korek, owinięty przędzą, zwierzchu obszyta jest mocną skórą. Oprócz takich używają także piłek t. zw. kompozytywnych.

Sposoby gry. W krikieta grywa się albo przy użyciu dwóch bram, albo tylko z jedną bramą.

Najczęściej używa się tylko jednej bramy, wtedy bowiem już 5 uczestników grać może. Dla dokładnego jednak zrozumienia gry, opiszemy naprzód przebieg gry z 2 bramkami w pełnej liczbie grających, tak, jak się grywa przy zawodach, gdyż to ułatwi nam znacznie opisanie gry z jedną bramką.

Krikiet z dwoma bramkami.

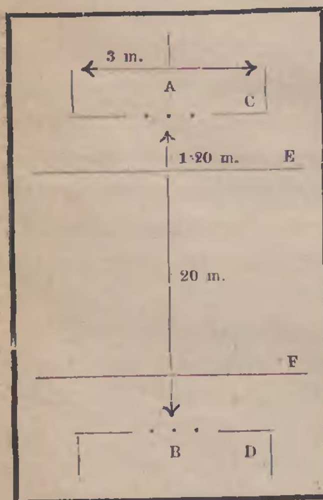


Fig. 5.

Wytyczenie boiska do gry. Na linii prostej (Fig. 5.) wtyka się w pewnym miejscu tyczkę środkową bramki (A), od niej w odległości 20 *m*. drugą (B), obok tych dwóch tyczek środkowych wbija się z jednej i drugiej strony dwie tyczki w takiem oddaleniu, iżby piłka nie mogła się pomiędzy tyczki przedostać; na wierzch kładzie się poprzeczki. W odległości 1·20 *m*. od każdej bramki, mierząc ku środkowi, rysuje się kresę czyli granicę obronną, (E) (F) dowolnej długości, przez punkta tyczek bramki zaś, rysuje się 3 *m*. długą kresę (C) (D), na końcach pod prostym kątem złamaną.

Do gry zawodniczej potrzeba 22 graczów t. j. 11 zawodników w każdej partyi, oprócz tego 2 sędziów i 2 pisarzy. Każda partya wybiera sobie dowódzcę (kapitana) — który wyznacza stanowiska.

Gra cała polega w tem, że jedna partya atakuje bramki, chcąc je piłką zburzyć, druga obejmuje obronę i odbija kijanką piłkę daleko w pole — zanim piłka, rzucana z rąk do rąk, wróci do tego, który, stojąc najbliżej bramki, mógłby ją zburzyć — wykonują obrońcy, których jest zawsze tylko dwóch w grze, tak zwane „biegi“ t. j. biegną od jednej bramy do drugiej — co się liczy jako jeden punkt. Największa liczba wykonanych biegów, stanowi o zwycięstwie.

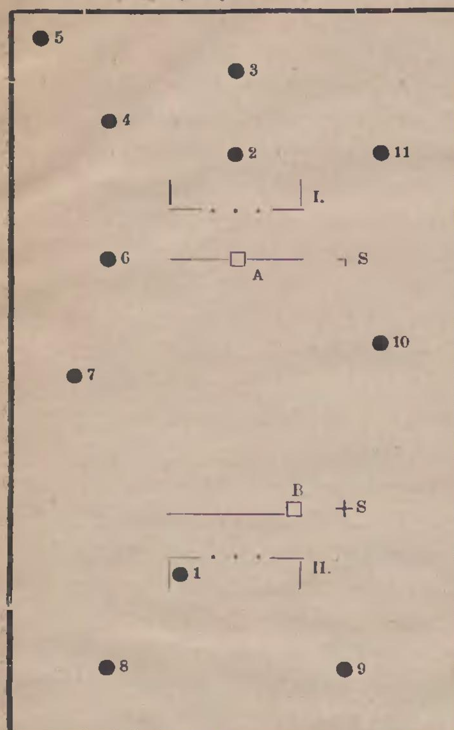


Fig. 6.

A, B = obrońcy bram.
S, S = sędziowie.
1. Atakujący.
2. Strażnik przedni.
3. Strażnik tylny.
4. Strażnik boczny.
5. Kresowy, prawy.
6. Boczny.
7. Średni prawy.
8. Dolny prawy.
9. Dolny lewy.
10. Średni lewy.
11. Kresowy lewy.

Ustawienie do gry. a) Partya atakująca bierze udział w grze w pełnej liczbie i rozstawia się następująco: najlepszy gracz staje w miejscu (1), skąd się piłkę rzuca ku przeciwnej bramie, drugi gracz, również dobry, staje w miejscu (2) i zowie się s t r a ż n i k i e m; zadaniem jego jest, skoro dostanie piłkę do rąk, natychmiast zburzyć bramę, jeżeli obrońcy II. nie ma „w domu“ t. j. nie stoi między granicą obronną, a bramką; inni gracze stoją, jak wskazuje rycina — zadaniem ich chwytać piłkę i podać szybko s t r a ż n i k o w i.

Krzyżyki ze znakiem (S) oznaczają sędziów.

b) Partya broniąca bramę, wysyła do obrony tylko dwóch najlepszych; jeden staje w punkcie (A) i broni bramę odbijaniem piłki, drugi staje w miejscu (B) przy drugiej bramie — na razie nie broni bramy, ale uważa na obrońcę pierwszego, z którym ma robić „biegi“. Jeśli jeden z obu obrońców, wskutek popełnionego błędu (o czem później w przepisach) odstąpić musi od obrony, wstępuje w jego miejsce inny; gdy się znów któremu wydarzy, iż go wysadzą z gry, wstępuje do obrony nowy, i t. d. — aż w końcu, ostatni z tej partyi przyjdzie na turę — poczem, gdy tych wysadzą z gry,

następuje zmiana czynności: partya atakująca obejmuje obronę, partya broniąca, atak — a po ukończeniu gry — ukończono jeden „bieg gry". Po dwóch biegach gry, oblicza się punkta — a większa ich liczba stanowi o zwycięstwie.

Przebieg gry. Dowódcy obu partyi losują kto ma objąć obronę, a kto atak — poczem natychmiast przystępuje się do gry. Gdy już wszyscy na swoich stanowiskach, rozkazuje sędzia: zaczynać! Na to hasło atakujący (1) zapytuje obrońcę (A): „w domu?" — a gdy otrzyma potwierdzającą odpowiedź „w domu", bierze mały rozbieg, który kończy prawą nogą przed kresą bramy, a podskoczywszy na prawej nodze, przechodzi w wykrok w lewo (lewa noga na przodzie za kresą bramy, prawa w tyle przed kresą). Podczas przejścia z biegu w wykrok, zatacza pr. ramieniem koło wstecz i rzuca piłkę silnie ku bramie przeciwnej, w chwili, gdy ramię wyprężone w pionie tak, iżby ta, odbiwszy się od ziemi, ugodziła w bramę. Obrońca (A) trzyma kijankę pionowo, zakrywając nią środkową tyczkę bramy, dolny koniec kijanki oparty na ziemi, na kresie obronnej; jego prawa noga musi się znajdywać między kresą obronną, a kresą bramy, lewa stoi na kresie obronnej. Gdy piłka nadleci, podbija ją potężnym zamachem w kierunku między (7) a (8) graczem, poczem z kijanką w ręce „robią (A) i (B) biegi" t. j. (A) biegnie do bramy dolnej, (B) do górnej, a dotknąwszy kijanką ziemi między kresą obronną, a kresą bramy, szybko wracają napowrót. „Bieg" taki tam i napowrót liczy się jako 2 punkta dobre. Jeżeli piłkę odbito daleko, mogą obrońcy zdobyć kilka punktów, patrzyć jednak muszą ciągle, gdzie się piłka znajduje, bo gdyby przypadkiem w chwili, gdy ich nie ma przy bramach (bez względu na to przy której,) piłką bramę górną rozbito, nzyskałaby partya atakująca 5 punktów na swoją korzyść, a obrońca, który był bliżej bramy rozburzonej, odstępuje z gry, na jego zaś miejsce wchodzi inny. Zdarza się jednak, że obrońca nie odbije piłki, lecz ta — mimo jego zamachu — przeleci pod lub nad kijanką i zburzy bramę — wtedy odstępuje od gry — albo piłka poleci dalej, nie zburzywszy bramki, wtedy jeśli bezpiecznie, można „robić biegi", albo poszła bokiem, tak, iż jej dosięgnąć nie można było (z miejsca bowiem nie wolno się obrońcy ruszyć), wtedy także „robi się biegi". Te dwa ostatnie rzuty zowią się rzutami „dalekimi". Każdą bramkę atakuje się pięcioma rzutami, poczem następuje zmiana ataku i ustawienia ćwiczących. Jeżeli w ciągu 5 rzutów do jednej bramki były rzuty „dalekie", natenczas rzuca się jeszcze tyle razy, ile było rzutów „dalekich".

Po ukończeniu ataku na bramę pierwszą, atakuje się bramę drugą, którą broni obrońca przy niej stojący. Partya atakująca obsadza teraz bramę II., a mianowicie: dotychczasowy atakujący (1) staje za bramą drugą jako strażnik przedni, dotychczasowy strażnik (2) obejmuje atak; inni pozostają przy swoich rolach, jednak zajmują stosowne miejsca przy bramie II. (Fig. 7.)

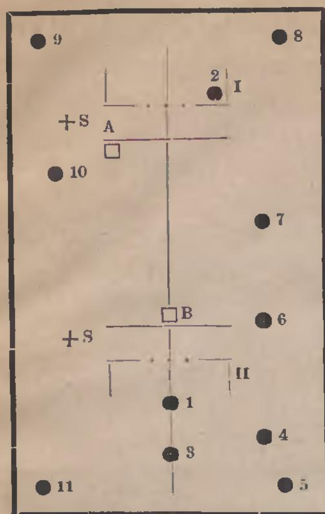


Fig. 7.

Po 5ciu atakach na bramę II. następuje zmiana bramy i ustawienia, znów się atakuje bramę I., po ukończeniu tury znów bramę II. i tak się to długo powtarza, dopóki wszyscy z partyi obronnej nie przyszli na turę. Gdy już nie ma komu bronić bram, powiada się, że 10 bram zdobyto, gdyż 10 obrońców „wyszło z gry", 11ty bowiem odstępuje przy końcu wspólnie z 10tym, (gdy n. p. w ciągu gry 3ech obrońców odstąpiło od obrony, mówi się, że trzy bramy zdobyto, jeżeli 4, 5, 6 itd. odstąpiło, mówi się, że 4, 5, 6 itd. bram zdobyto), a partye zmieniają swoją czynność t. j. partya atakująca obejmuje atak. Po ukończeniu tej tury czyli „jednego biegu gry" można obliczyć punkta i ogłosić zwycięstwo, lub, gdy się gra o zawód, robi się jeszcze jeden „bieg gry".

Atakowanie bramki:

1. Każdy atakujący bramę rzuca 5 razy.

2. Przy ataku musi się stać jedną nogą po jednej, drugą po drugiej stronie kresy bramy, inaczej rzutu się nie liczy, a obrońcy pisze się 1 punkt dobry.

3. Rzut musi być wykonany o ramieniu wyprężonem w chwili, gdy ręka przejdzie poza kresę.

4. Rzut, wymierzony prosto w bramę, bez poprzedniego „skozłowania" nie liczy się.

5. Rzut, wymierzony za daleko od bramy, „rzut daleki", tak, iż obrońca nie może piłki dosięgnąć, nie liczy się, a atakujący musi rzut poprawić t. j. jeszcze raz rzucić. Piłkę, nie idącą wprost na bramę, może obrońca uderzeniem w tył „nagnać", czyli „dać na drogę", iżby jak najdalej za bramę poleciała, przez co uzyskać może kilka biegów.

Utrata bramki. Od obrony bramy odstępuje:

1. Kto dopuści do zburzenia bramki przez atakującego, nie odbiwszy piłki lub sam palestrą bramą roztrąci. (Bramę uważa się za zburzoną, choćby tylko jedna poprzeczka spadła).

2. Kto tak odbije piłkę, iż ktoś z partyi atakującej w locie ją schwyci.

3. Kto, robiąc „bieg", w chwili burzenia bramy nie znajduje się na terenie obronnym t. j. między kresą bramy i obronną.

4. Kto umyślnie zatrzyma piłkę nogą lub ciałem.

Liczenie punktów:

1. Kto wykona „bieg“ od bramy do bramy i dotknie palestrą kresy obronnej, temu liczy się 1 punkt dobry, kto wykona „bieg“ tam i napowrót, temu liczy się dwa punkta.

2. Nie liczy się „biegu“, jeśli nie dotrzymano warunku pod 1.

3. Przy każdym rzucie „dalekim“ można robić „biegi“, a gdyby obrońca nie chciał biegać, mimo to należy mu się 1 punkt dobry.

4. Jeżeli piłka wskutek silnego podbicia zatraci się i trudno ją odszukać, wołają atakujący: stracona! — wtedy nie wolno już więcej „biegów“ robić, a w rubryce notuje się „6 biegów“, chyba, że obrońca przed zapowiedzią o zatraceniu piłki wykonał ich więcej niż 6.

Notowanie punktów. Do notowania punktów przy zawodach używają Anglicy dość zawiłej tabeli, w której umieszczają każdy szczegół obrony i ataku. Do zwykłych celów jednak wystarczy tabela następująca:

1. Obrona partyi:				Data i godzina zaczęcia i ukończenia obrony.	
	Obrońca	Liczba biegów	Utrata bramy wskutek	Atakował	Ogółem punktów
1	A.	1, 2, 4, 5, 6. 8, 12, 15.	kampy	R.	15
2	B.	3, 4, 5.	zburzenia palestrą	S.	5
				Ogółem p.	

Krikiet z jedną bramą.

Przybory: piłka, 1 kijanka, 1 brama, 1 tyczka (zamiast drugiej bramy).

Pierwszy sposób.

Używając tylko jednej bramki, możemy grać w mniejszej liczbie: 3 przeciw 3em, 4 przeciw 4 i t. d., w ten sam sposób, jak to podano poprzednio — z tą jedynie różnicą, że:

1, na boisku tak z lewej, jak i z prawej strony, w odległości 20 *m* od tyczki środkowej, zaznaczamy chorągiewkami granice, gdy piłka odbita przeleci za granicę, nie wolno robić biegów, aż dopiero z chwilą, gdy znajdzie się znowu wewnątrz granicy;

2. przy robieniu „biegu“ dotyka obrońca palestrą tyczkę lub kresę przez tyczkę poprowadzoną;

3, zanim dozwolono ugodzić piłką w bramę, trzeba ją naprzód podać z prawego pola na lewe lub na odwrót.

Drugi sposób.

Odznacza się tem, że się gra bez dzielenia na partye — każdy dla siebie, względnie wszyscy przeciw jednemu obrońcy bramy.

Liczba grających: 5—14. Najlepiej grywa się w 12stu.

Boisko: Fig. 8. przedstawia ustawienie przy liczbie 5 uczestników, fig. 9. przy liczbie 12 uczestników. (A) brama, (B) tyczka, (5) fig. 8 i (12) fig. 9. obrońcy; (1, 2, 3, 4) fig. 8. i (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11) atakujący, (S) sędzia i pisarz.

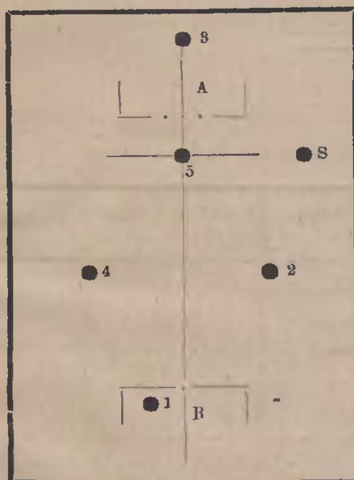


Fig. 8.

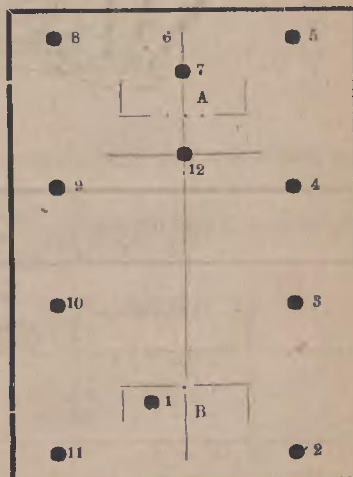


Fig. 9.

Zasady gry: Do obrony stają wszyscy po kolei w porządku abecadłowym. Każdy także po kolei musi atakować bramę. Obrońca stara się zrobić jak największą liczbę „biegów“, gdyż stanowi to o wygranej, temu przeszkodzić jest zadaniem atakujących, którzy sprytnem atakowaniem bramy i odrzucaniem piłki wnet obrońcę „wysadzą“.

Wysadzony obrońca przyłącza się do atakujących, a mianowicie staje na miejscu, w którem stać ma jego następca. Atakujący 1. (fig. 9.) po 5 rzutach ustępuje w miejsce 2., a ten w miejsce 3., 3. w miejsce 4., 4. w miejsce 5., 5 w miejsce 6., 6. w miejsce 7., 7. w miejsce 8. i t. d., 11. występuje do ataku. Skoro 3 razy każdy bronił bramę, oblicza się punkta; największa liczba rozstrzyga o zwycięstwie. Przy robieniu „biegu“ musi obrońca dotknąć palestrą tyczki (B), lub kresy. Przy podawaniu piłki z rąk

do rąk, podaje się ją z pola lewego na prawe lub naodwrót pomiędzy bramką i tyczką, a dopiero potem wolno ugodzić w bramę.

Zresztą obowiązują prawidła przytoczone przy grze z 2 bramkami.



Do notowania punktów służy następująca tabela:

	Obrońca	Zrobił biegów	Utracił bramę wskutek	Zrobił przy ataku punktów złych	Ogołem p.
1	A.	1, 2, 3, 6=12	Zburzenia podczas biegu.	1, 2.	12—2=10
2					

Każdy bieg liczy się jako 2 punkta dobre, każdy „rzut daleki", rzut, z niewłaściwego miejsca wykonany lub wprost na bramę wymierzony, pisze się jako 1 punkt zły; przy obliczaniu odejmuje się złe punkta od dobrych— różnica największa daje zwycięstwo.

Football.

(Piłka nożna)

Piłka nożna znaną już była w czasach starożytnych, a mianowicie w Sparcie pod nazwą Episkopos (Episkoinos). Starożytni Rzymianie pierwsi obszywali pęcherz skórą, znali też rozmaite gry piłką jak Harpastum, Phaeninda i inne. Według najstarszych tradycyi miały rzymskie kohorty, przebywające w r. 217 w W. Brytanii, dać początek, dziś tak powszedniej grze w Anglii, jaką jest football.

Najstarsza wiadomość historyczna o grze tej pochodzi z roku 1349, kiedy to Edward III. osobnym aktem wzbronił gry tej i inne. Zakaz ten jednak nie skutkował, gdyż za jego czasów i później piłka nożna stała się coraz bardziej ulubioną grą, którą do r. 1863 grano bez wspólnych reguł. Najwięcej używany dawniej i najstarszy był sposób kopania i podnoszenia piłki (dzisiejszy Rugby football). Z rokiem 1863 powstał w klubach rozłam, jedna część klubów utworzyła związek (Association) i postanowiła zasadę, że piłkę nożną tylko kopać wolno, w kilka lat później utworzyła druga część klubów także związek (Rugby Union), ustanawiając regułę, że piłkę i kopać i podnosić należy.

Do pierwszego sposobu (Association) używa się piłki kulistej, do drugiego piłki kształtu owalnego.

Rugby football z licznymi swoimi regułami, wymagając wielkiego natężenia fizycznego, odpowiada w zupełności Anglikom, którzy go grać mogą nawet podczas swych lekkich zim, dla nas sposób ten się mniej nadaje, dlatego też nie przytaczam opisu jego. Sposób drugi (football association) jest o wiele łagodniejszy, przyjął się też w wielu miejscach na kontynencie europejskim szczególnie w Niemczech, jak n. p. w Hanowerze, Brunszwiku, Stuttgardzie i t. d., a w Berlinie pono grywa młodzież football association z zapamiętałością. U nas od czasu pierwszego zlotu sokołów w r. 1892, na którym nauczyciele m. Lwowa po raz pierwszy w kraju zaprodukowali football — rozpowszechniła się gra ta również dość mocno i bywa z zamiłowaniem grywaną, jednak w sposób zupełnie prymitywny.

Football Association.

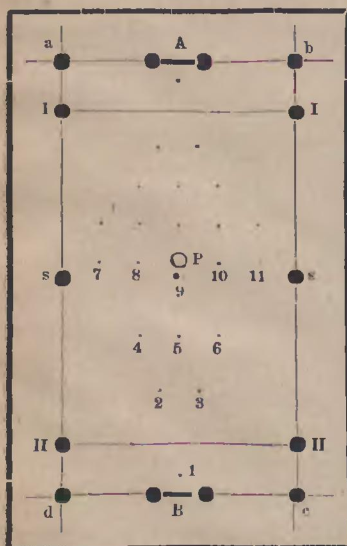


Fig. 10.

Przybory do gry: piłka dęta, kształtu kuli o 24—26 cm. w średnicy, obszyta w skórę, 10 chorągiewek (1·5 m. wysokie) do wytyczenia boiska; dwie bramy, każda złożona z dwóch żerdzi pionowych, 3 m. wysokich, oddalonych od siebie na 5.5 m. i złączonych u góry poziomą żerdzią lub sznurem.

Liczba grających: 16—22 i więcej.

Boisko. Fig. 10. Murawa równa 110 m. długa; 75 m. szeroka. W rogach boiska (a) (b) (c) (d) i środkach boków dłuższych (ss) umieszcza się chorągiewki; na środku boku (ab) ustawia się jedną bramę (A), na środku linii (cd) drugą bramę (B). W centrum boiska kładzie się piłkę (P); na 12 m. od boków (ab) i (cd) oznacza się

linie (I,I) i (II,II). Boki (ab) i (cd) zowią się granicami, boki (a d) i (b c) miedzami, kresy (I,I) i (II,II) liniami, linia (ss) granicą środkową.

Przebieg gry. Cała gra polega na tem, iżby piłkę, bez dotykania się jej ręką, zapomocą zgrabnych kopnięć wpędzić w bramę nieprzyjacielską. Wtym celu dzielą się wszyscy na dwie partye równe liczbą.

Przed rozpoczęciem gry wybiera się głosowaniem dwóch dowódców, a ci dopiero losowaniem dobierają sobie partye. Jeżeli teren boiska nie jest na obu polach jednako dogodny, jeżeli całe boisko ma większy spad, jeżeli dmie wiatr lub jednej partyi słońce przeszkadza, losuje się o lepsze stanowisko, a po zdobyciu bramy, partye powinne pola zmienić. Przy równych warunkach terenu losuje się tylko o pierwszy rzut.

Ustawienie partyi. Każda partya zajmuje swoje pole. Dowódzca rozstawia partyą swoją następująco: do pierwszego rzędu przeznacza pięciu biegusów (7. 8. 9. 10. 11), zadaniem ich ciągle piłkę atakować za nimi w pewnem oddaleniu ustawiają się dozorcy miedzy (4. 5. 6.), zadaniem ich pomagać atakującym a nadto pilnować miedzy i nie dopuścić, iżby piłka miedzę przekroczyła; więcej w tyle stają dwaj dozorcy granicy (2. 3.) w celu pilnowania granic, przy bramie zaś ustawia się sam dowódzca (1). Z tego miejsca ma on najlepszy przegląd na całą grę, może też łatwo wydawać stosowne rozporządzenia, a nadto pilnuje najważniejsze miejsce całego boiska.

Różnica w pierwszem ustawieniu obu partyi tylko ta zachodzi, że partya, która ma pierwszy rzut, wysuwa się aż na granicę środkową (s s), partya zaś przeciwna cofniętą jest o 3 m. od pierwszego rzędu partyi rozpoczynającej.

Na dany znak rozpoczyna atakujący (9) grę. Rozpędziwszy się ku piłce podbija ją prawą nogą silnie w górę, ku bramie przeciwników (A), poczem wszyscy atakujący (7. 8. 9. 10. 11) puszczają się za piłką, aby ją nowemi uderzeniami wpędzić w bramę nieprzyjacielską. Tymczasem jednak partya przeciwna dopadła już piłki, a powstrzymawszy ją nogą, podbija napowrót, mierząc w bramę (B). Ale dozorcy miedzy, granic i dowódca mają baczne oko na każdy ruch, gdy więc piłka tylko się do nich zbliży, wnet zabiegają jej drogę i silnem kopnięciem podbijają na środek boiska. W ten sposób toczy się walkę tak długo, aż w końcu jedna z partyi sprytem, szybkością, a w szczególności „dobrem zgraniem się“ w kopnie piłkę w bramę przeciwników. Takie zdobycie bramy liczy się jako pięć punktów; zwycięztwo zupełne osiąga się z liczbą zdobycia 2—5 bram, co zależy od umowy.

W ciągu gry zdarza się bardzo często, że piłka wyjdzie z gry, to znaczy dostanie się za miedzę, granicę lub ktoś ją dotknie ręką. W takich razach postępuje się następująco:

1. Gdy piłka dostanie się za miedzę t. j. za linię (a d) lub (b c), wtedy z tego miejsca, w którem ona miedzę przekroczyła, rzuca się ją, unosząc oboma rękami ponad głową, na środek boiska w kierunku prostopadłym do

miedzy; ćwiczący zaś ustawiają się do kierunku rzutu równolegle, każda partya od swojej bramy, obie od siebie w odległości 3 m., a skoro piłka padnie na ziemię rozpoczyna się dalsze kopanie.

2. Gdy piłka dostanie się za granicę, to zn. za linię (a b) lub (c d), wtedy z tego miejsca, w którem przekroczyła granicę, podbija się piłkę na środek boiska „*kopnięciem z kozła*". Kopnięcie to wykonywa się w ten sposób, że piłkę rzucamy o ziemię, a w chwili gdy skozłuje, kopiemy ją.

3. Gdy kto piłkę dotknie ręką, wtedy „wyszła z gry", czyli gra na chwilę przerwana; partya, której uczestnik dotknął się piłki, staje rzędem w swojej bramie i na granicy, na linii zaś przynależnej tej partyi (I, I) lub (II, II) staje jeden z przeciwników i „kopnięciem z lotu" stara się piłkę wbić w bramę. Kopnięcie z lotu wykonywa on w ten sposób, że piłkę rzuca o ziemię, a zanim ta dotknie ziemi podbija ją nogą. Taki aktak na bramę wolno rękami udaremić dlatego też wszyscy, stojący w bramie podnoszą ramiona w górę, a gdy piłka nadleci górą, zatrzymują ją dłońmi, poczem puszczają ją w grę kopnięciem z kozła.

Dalsze reguły gry:

4. Odbijanie piłki z lotu dozwolone jest nietylko stopą, ale także głową, barkiem, tułowiem, udem i podudziem; podobnie można też piłkę zatrzymać byle tylko nie ręką.

5. Gdy kto „pędzi piłkę" t. j. lekko nogą przed sobą popędza, nie wolno jej z boku odbić, lecz tylko z przodu.

6. Każde zdobycie bramy liczy się 5 punktów dobrych: zdobycie granicy 1 punkt; „kopnięcie z lotu" czyli aktak na branę (z linii) jako 2 punkty.

Piłka belgijska.

„Le jeu de balle" — tak się gra piłką krótko u Belgów nazywa — jest jedną z najulubieńszych zabaw i tak powszechną, że nawet opisu tej gry nie uznano dotychczas za potrzebne ogłosić drukiem. Na ulicach i placach publicznych grywać w piłkę starym i młodym nie należy tu do „złego tonu". Szczególnie młodzież korzysta z tej swobody nader często i licznie. Belgijska gra piłką cechuje się podbijaniem piłki dłonią i odbijaniem kamp dłonią przez przeciwnika, zamiast chwytania piłki, jak to u nas jest w zwyczaju.

Młodzież starsza i dorośli używają do gry pewnych przyrządzeń — o których niżej — młodzież mniejsza ogranicza się do najprostszego sposobu gry, a mianowicie: dwóch staje w pewnej odległości naprzeciw siebie, jeden podrzuca piłkę (5—6 cm. w średnicy, uwitą ze sznurka i obciągniętą irchą) prawą ręką lekko do wysokości bioder i podbija ją dłonią, drugi stara się kampę dłonią odbić: każda odbita kampa liczy się jako 1 punkt

dobry; po pewnej liczbie podbijań, n. p. 20, następuje zmiana czynności. Większa liczba zrobionych punktów, przy równej liczbie podbijań, stanowi wygraną.

Starsi dla gry tej łączą się w specyalne kluby, które między sobą zawodniczą. Kulminacyjnym punktem tych zawodów są dni „Uroczystości narodowych“ (Fetes Nationales), obchodzone rokrocznie w Bruxelli w lipcu, z okazyi utworzenia samodzielnego królestwa. Zawody te trwają kilka dni z rzędu, zawsze od południa aż do wieczora na placu targowym, zwanym „Plac grande Sablone“, leżącem w śródmieściu. W przeciągu jednej godziny przeistacza się plac ten, przed chwilą pełen straganów z zieleniwą, w boisko, otoczone rzędami ławek i trybun dla widzów, namiotów dla króla i dostojników, masztów z flagami i t. d.

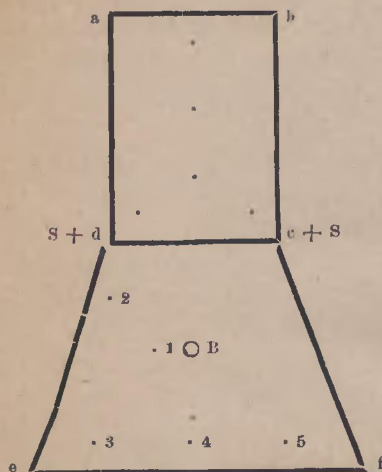


Fig. 11.

Boisko, wybrukowane kostkami kamiennemi, wyróżnia się od reszty bruku innem ułożeniem kamieni i konturem, przedstawiającym prostokąt złączony z trapezem Fig. 11 Długość prostokąta wynosi 30 m.; szerokość 6 m.; wysokość trapezu 20 m.; podstawa (e, f) 15 m; linia (d, c) stanowi granicę obu pól; (+ S) sędziowie; (B) siatka druciana, naciągnięta na bębenek metalowy, ustawiony na ziemi. Służy ona od odbijania piłki, która od ziemi, ani kamienia, nawet przy najsilniejszym rzucie, nie odskakuje.

Tysiączna publiczność zapełnia wkrótce bezpłatne miejsca, okna kamienic otaczających plac, roją się również od widzów, a nawet na dachach lokuje, się odważniejsza płeć męska. O oznaczonej godzinie zjawiają się na boisku zawodnicy, każdy klub odmiennie ubrany, dostarcza do zawodów tylko 5-ciu uczestników. Przyniesiono przybory do gry: worek piłeczek i rękawice. Każdy zawdziewa na prawą rękę rękawicę, zrobioną z silnej skóry, do dłoni rękawicy tej przyszyta jest twarda miseczka 14 cm. długa, 10 cm. szeroka, 6 cm. głęboka. Piłeczki są małe, 3 cm. w średnicy, twarde jak kamień (kawałek gliny owija się przędzą, potem sznurkiem, w końcu obszywa na sposób piłek Lawn-tenisowych, w białą irchę).

Jedna partya (klub) obsadza prostokąt (a, b, c, d), druga zajmuje trapez (c, d, e, f).

U s t a w i e n i e w p r o s t o k ą c i e: dwóch staje w rogach prostokąta przy punktach (c, d), trzech na linii środkowej; ustawienie w trapezie:

jeden, podbijający staje z lewej strony siatki, na lewo od niego, nieco na przodzie staje drugi, trzej inni stają przy podstawie trapezu w równych od siebie odległościach, wszyscy, z wyjątkiem podbijającego, zaopatrzeni są w rękawice z miseczką, podbijający zaś zawdziewa zwykłą rękawiczkę irchową z półpalcami.

Przebieg gry. Zadaniem partyi, która zajęła trapez, jest podbijać piłkę, zadaniem drugiej jest miseczką piłkę w locie odbić.

Każde podbicie piłki musi być tak wykonane, iżby piłka padła w granice prostokąta, każde odbicie zaś tak silne, iżby piłka padła poza obręb trapezu.

Podbijanie piłki odbywa się następująco: stanąwszy z lewej strony siatki (B), nieco w tyle, bierze się rozbieg, a zrównawszy się z siatką (B) rzuca piłkę, którą się w prawej ręce trzyma, silnie o siatkę, powstały kozioł, podbija się dłonią prawej ręki ku partyi przeciwnej.

Tylko oko wprawne zdoła taką kampę dojrzeć, zwykły widz, patrzący na grę z boku, nie ujrzy piłki, choćby wzrok natężał z całej mocy. Przeciwnicy tymczasem oczekują kampy w następującej pozycyi: każdy wysuwa lewą nogę naprzód, nachyla się wprzód, lewą rękę wspiera o lewą nogę powyżej kolana, prawe ramię trzyma zwisłe, wzrok uważnie zwrócony na ruchy podbijającego. Skoro tylko piłka wzniosła się w górę, prostują się wszyscy szybko, a jeśli dano dobrą kampę, wnet ją miseczką zachwycą i daleko odbiją w pole.

Odbijanie piłki:

1. Każda dobrze odbita kampa (t. j. taka, która pada poza granice boiska) liczy się partyi odbijającej jako 1 punkt dobry;

2. kampa nie odbita, padająca w granice prostokąta, pisze się jako punkt zły;

3. kampa zachwycona tylko lekko, względnie odbita, tak, iż piłka pada jeszcze w granice boiska, pisze się jako błąd;

4. kampa odbita, a zachwycona, względnie odbita przez partyę podbijającą, znosi się, t. zn. nie liczy się ani jednej, ani drugiej partyi.

Podbijanie piłki:

1. każdy z partyi, będącej w trapezie, podbija piłkę 5 razy;

2. kampa, padająca poza obręb prostokąta, boiska lub w granice trapezu pisze się jako punkt zły.

Gdy jedna tura podbijania ukończona, zmieniają partye miejsca; po 4-krotnej zmianie miejsc oblicza się punkty dobre, złe i błędy; największa liczba punktów dobrych, a najmniejsza złych i błędów stanowi o zwycięstwie.

Pięstówka.

Przybory. Duża piłka dęta (football lub balon), sznur długości 40 m. i 2 chorągiewki do oznaczenia granicy środkowej (a, b).

Liczba grających: 8—50.

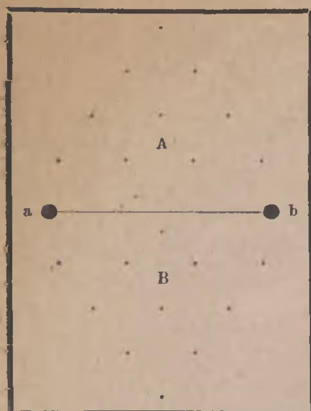


Fig. 12.

Boisko. Murawa 40—50 m. długa, równa, odpowiednio szeroka, (a, b) granica środkowa, sznur rozciągnięty na 1 m. nad ziemią; (A) jedna partya, (B) druga partya.

Przebieg gry. Naprzód wybiera się dwóch naczelników, a ci dobierają sobie losowaniem partye, również los rozstrzyga, która partya ma grę rozpocząć, a która zająć dogodniejsze pole. Obie partye ustawiają się w sposób podany Fig. 12., chodzi bowiem o zajęcie jak największej przestrzeni. Jeden z partyi rozpoczynającej grę n. p. partyi (B) staje przy granicy (a, b), rzuca piłkę o ziemię a gdy ta skozłuje, podbija ją pięścią w górę na pole przeciwników; partya przeciwna odbija również pięścią piłkę albo z lotu, albo z kozła napowrót na pole (B), stąd dostaje się ona znów na pole (A) i tak się to powtarza dopóty, aż wskutek niezręczności jednej z partyi, piłka przestanie kozłować i przejdzie w toczenie się. Partya, która dopuściła do tego, że piłka na własnem polu ugrzęzła, to jest stanęła, przegrywa jeden punkt; 20 lub 25, a nawet i więcej, zależnie od umowy, przegranych punktów, ze strony jednej partyi, daje drugiej zwycięstwo.

Zasady.

1. Podbijając z jednego pola na drugie, musi piłka przelecieć ponad sznur inaczej partya przeciwna ma prawo nie przyjąć rzutu i zażądać powtórnego podbicia.

2. Jeżeli piłka potoczy się pod sznur z pola na pole, liczy się tej partyi zły punkt, z której pola piłka przybyła.

3. Podbijanie piłki nogą, głową, łokciem lub inną częścią ciała liczy się jako zły punkt.

4. Od umowy zależy, czy piłkę wolno podbijać tylko z pierwszego, czy z każdego kozła.

Piłka procna.

Przybory. Duża piłka skórzana z uchem (ciężar piłki stosować się winien do siły ćwiczących); 4 chorągiewki do oznaczenia bram.

Liczba grających: 16—40 i więcej.

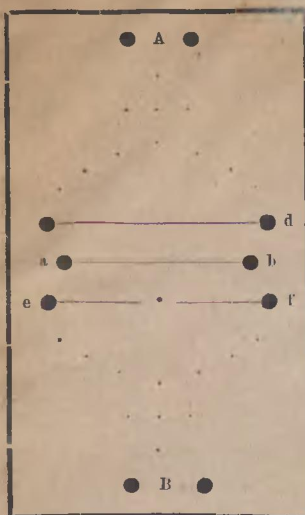


Fig. 13.

Boisko. Fig. 13. Murawa długości 50 do 100 m., 20—30 szeroka: środek oznacza się kamieniem lub chorągiewkami (a, b): miejsca ustawienia z rozpoczęciem gry: dla jednej partyi (c, d), dla drugiej (e, f): (A) brama partyi pierwszej. (B) brama partyi drugiej: szerokość bramy 4 m.

Przebieg gry. Naprzód wybiera się dwóch naczelników, a ci dobierają sobie losowaniem partye: również los rozstrzyga, która partya rozpoczyna grę, a która zająć ma dogodniejsze pole. Jedna partya staje przy linii (c, d): druga przy linii (e, f). Partya, która rozpoczyna grę, n. p. stojąca przy linii (e, f), wyznacza jednego do rzucania, ten staje na linii, chwyta palcami prawej ręki za ucho piłki, a zatoczywszy piłką kilka razy koło o ramieniu wyprężonem, w kierunku do przodu, puszcza ją jakby z procy wysoko ku przeciwnikom: jeżeli partya przeciwna złapie piłkę w locie, idzie się na linię środkową, odmierza od wysokości, w której piłkę schwytano 3 kroki naprzód, partya posuwa się na to miejsce i stąd rzuca się piłkę: jeżeli piłka upadnie na ziemię, nie wolno robić kroków, lecz idzie się prostopadle na linię środkową i rzuca z tego miejsca. Po zmiennem szczęściu dojdzie któraś partya tak daleko naprzód, że zdoła wysokim rzutem piłkę przerzucić przez bramę przeciwników, rzut taki liczy się jej jako 1 punt dobry; 3, 5 lub więcej takich punktów, o które należy się naprzód umówić, stanowią wygraną.

Zasady:

1. Kto piłkę złapie, odlicza kroki i rzuca.

2. Tylko w chwilach bardzo niebezpiecznych, t. zn., gdy partya przypartą została do bramy swojej, wolno odstąpić rzut swój najlepszemu w rzucaniu.

3. Kto piłkę, toczącą się po ziemi, dopadnie pierwszy i podniesie, ten rzuca.



